

ж 95
Г13 17
ISSN 2541-934X
9 772541 934007 20004



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ГРАВИТИ ФОЛЗ!

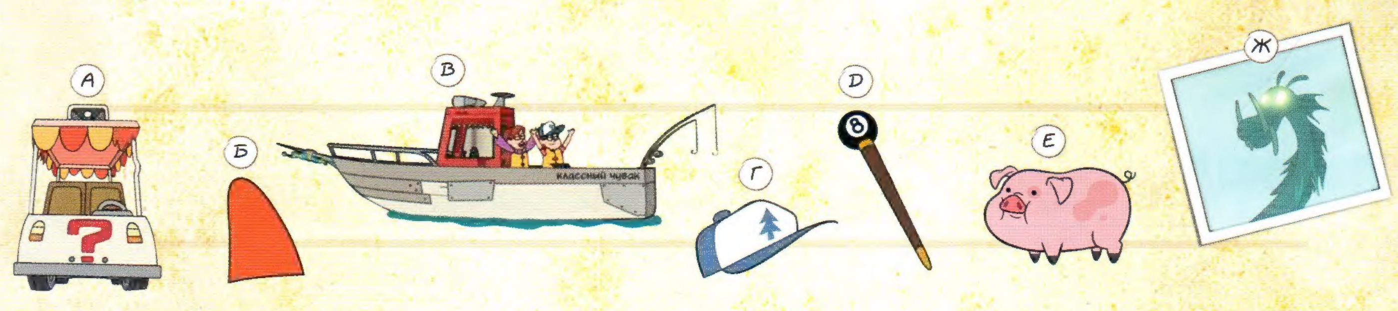






Хорошо ли ты знаешь привычки героев «Гравити Фолз»? Догадаешься, какие предметы кому принадлежат? Проверь свои знания: соедини линиями каждого персонажа – и тот объект, который ему соответствует!





Ответ: Диппер – Г, Дядя Стэн – D, Мэйбл – Е, старик Макгакет – Ж, Зус – В, гномы – Б, Венди – А.

Серия периодических изданий «Лучшие детские журналы». Тираж: 500 000. © 2020 г. Журнал «Гравити Фолз» № 4'20. Главный редактор: Василий Иванченко. Дизайн и верстка: Наталья Аксенова. В России учредитель и издатель: ООО «Издательство «Кружок». Адрес издателя и редакции: 125040, г. Москва, ул. Скаковая, д. 36, стр. 2, комната 210. Тел./факс: +7 (495) 602-05-21. E-mail: gf@comicsoid.ru. Периодичность: 1 раз в месяц. Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи и массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ № ФС 77-69474 от 25.04.2017 г. Цена свободная. Вложения в журнал по цене журнала. По вопросам распространения и рекламы обращаться по телефонам редакции. Полное или частичное воспроизведение материалов, содержащихся в настоящем издании, допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственность за содержание рекламных материалов. Изготовлено в Украине. ООО «Компания «Юнивест Маркетинг», типография «Юнивест Принт». 08500, Украина, Киевская область, город Фастов, улица Полиграфическая, д. 10. Тел.: +38 (044) 494-09-03. © 2018 Published by Disney Press, an imprint of Disney Book Group. All Rights Reserved. Дата основания журнала: июнь 2017 г. Дата подписания в печать: 16.03.2020 г. Дата изготовления: 20.03.2020 г. Дата выхода в свет: 23.03.2020 г. Номер заказа: 181/11515.

СЕКРЕТЫ СПРЯТАНЫ В ДЕТАЛЯХ!

Когда детектив ведет расследование, важна каждая улика! И самое сложное – это ее увидеть... Обычный человек пройдет мимо по своим делам или проедет в автобусе, уткнувшись в мобильный телефон, а опытный детектив окинет взглядом местность – и найдет немало подозрительных деталей!

Вот, например, как сейчас: Диппер и Мэйбл осмотрели местность в районе «Хижины Чудес» — и обнаружили целых 20 странностей! А ты сумеешь их обнаружить на этом рисунке?



Отмечай каждую странность, которую обнаружишь, галочкой (или ромбиком, или своим личным символом) в пустых квадратиках справа!





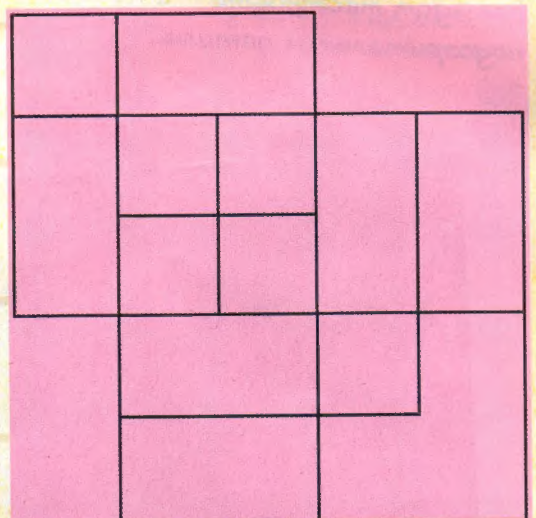
ДЕТЕКТИВНЫЕ ОЗАДАЧКИ

Когда тебе противостоят магические существа и чууудища, надо срочно **повышать интеллектуальные способности**, чтобы дать достойный отпор! Вот несколько хитрых заданий, которые быстро прокачают твой мозг. Мы назвали их так: ОЗАДАЧКИ!

1. На этой картинке спрятались квадраты. Много квадратов! Но сколько именно — сумеешь подсчитать?

Выбери верный ответ из предложенных вариантов!

10 ☐ 14 ☐ 17 ☐ 20 ☐



Ответ: 17 квадратов

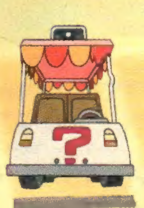


2. Отправившись в город за продуктами, Венди припарковала свой автомобиль для гольфа напротив большого магазина.

Догадаешься, какой номер у этого парковочного места?



16 06 68 88



98

Ответ: 87! Подсказка: картинку нужно перевернуть, так понятнее.



3.

В Гравити Фолз есть древняя легенда, что один житель покупал мороженое по 2 доллара, а потом продавал его по 1 доллару. Через несколько лет он стал миллионером! Как ему это удалось?

А. НИКАК!

Б. ОН ПРИРИСОВЫВАЛ ШЕСТЬ НУЛЕЙ К КАЖДОМУ ДОЛЛАРУ!

В. ОН ПОЛУЧИЛ ОГРОМНОЕ НАСЛЕДСТВО!

Ответ: В

4.



Два спортсмена из Гравити Фолз соревнуются между собой в беге! Они стартовали одновременно. Сначала они бегут слева направо, а затем – в обратную сторону. Первый спортсмен бежит и направо, и налево с одинаковой скоростью. Второй спортсмен бежит направо вдвое медленнее, чем второй бегун, зато мчит налево вдвое быстрее! Кто из них первым добежит до финиша?



Ответ: Победит ПЕРВЫЙ спортсмен! Он добежит до правого края, а второй будет только на половине пути к нему. Первый уже будет на финише, когда второй только достигнет правого края и решит, что надо бежать быстрее! ☺

5.



По дороге к Гравити Фолз ехал оранжевый автобус. В автобусе спали все, кроме водителя. Шел сильный дождь, облака заволокли все небо, а автобус повернул налево. Какой номер был у автобуса, и по чему он повернул?

А. ЭТОГО НИКТО НЕ ЗНАЕТ!

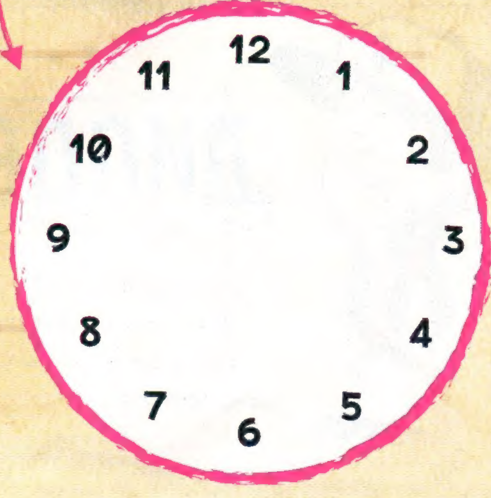
Б. НОМЕРА БЫЛИ ПЕРЕДНИЕ И ЗАДНИЕ, А ПОВЕРНУЛ ОН ПРОСТО ТАК!

В. НОМЕРА БЫЛИ МОКРЫЕ, А ПОВЕРНУЛ ОН ПО ДОРОГЕ!

Ответ: В

6.

На картинке – часовой циферблат! Как разделить его прямыми линиями на шесть частей, чтобы сумма чисел в каждой из частей была одинаковой? Возьми карандаш и попробуй!



Диппер и Мэйбл решили устроить вечеринку – и пригласили туда многих знакомых из Гравити Фолз! Ну и как же теперь без дискотеки?! ☺



ВЕСЕЛАЯ

Прежде чем гости пустятся в пляс, тебе нужно решить задачку! Вот-вот прозвучат 4 песни, а все друзья разобьются на пары (не пополам! А на ПА-РЫ!). Помоги разобраться, кто с кем станцует и под какую песню! И... рраз, два, три, четыре – ПОЕХАЛИ!



ЗУС

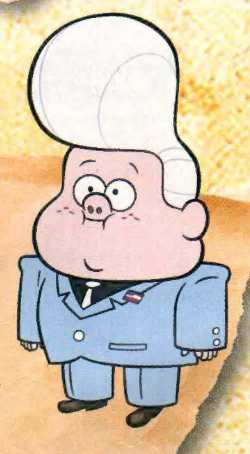
Ему надо срочно переварить 300 бургеров и ведро мороженого. Поэтому он танцует последним!

БИЛЛ ШИФР

Стоп! Откуда на вечеринке Билл Шифр?! Да уж, умеет просочиться незаметно... Так или иначе, Билл Шифр ненавидит кантри и будет плясать с тем, кто его не слишком-то боится!

ПУХЛЯ

Хоть она и свинка, но все равно обожает поп-музыку! И ради разнообразия не будет танцевать со своей хозяйкой, потому что и так проводит с ней кучу времени!



МАЛЫШ ГИДЕОН

Поставит пляски дикарей первыми или вторыми по очереди, чтоб зажечь публику. (А сам, всем назло, – не спляшет!)

ДИППЕР

Обожает буги-вуги! И хочет сплясать кое с кем, чье имя начинается на букву В...



МЭЙБЛ

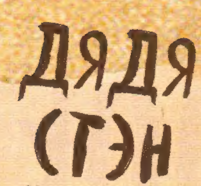
Считает себя на вечеринке самой главной-преглавной – и потому будет танцевать первой!



ДИСКОТЕКА!

ВЕНДИ

Не будет плясать с дядей Стэном, ведь сейчас время отдыха от работы, и не хватало еще плясать с начальником!



ДЯДЯ СТЭН

Любит пляски дикарей и хочет тайно обсудить кое-что с Биллом Шифром!



СТАРИК МАКГАККЕТ

Убежден, что громкое буги-вуги мешает делать зловещие изобретения, а потому танцевать под буги-вуги не станет!





СЕГОДНЯ ИЗ КОЛОНОК:

ПЛЯСКИ ДИКАРЕЙ
Заводные ритмы джунглей

БУГИ-ВУГИ
На гребне горы

ГРУППА «ВАВВА»!
Поп-сенсация!

КАНТРИ
Тейлор Фолз

Вооружись карандашом и ластиком, чтобы найти нужное сочетание музыки и танцоров!

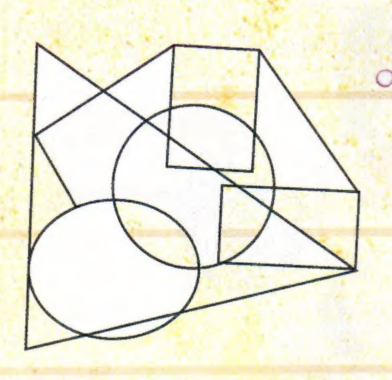
ПОРЯДОК	1	2	3	4
ПЕСНЯ				
ТАНЦОР				
ТАНЦОР				

Ответ: 1 – кантри: Мэйбл и старик Макгаккет; 2 – пляски дикарей: дядя Стэн и Билл Шифр; 3 – буги-вуги: Диппер и Венди; 4 – поп-музыка: Зус и Пухля.

РАСКРАСОЧНЫЙ ПОЕДИНОК!

Диппер и Мэйбл обожают раскраски, они устраивают целые соревнования по раскрашиванию! Хочешь взять с них пример? Зови друга или подругу, берите разноцветные карандаши или фломастеры – и выясните, кто достоин звания чемпиона!

1. Поле для игры – обычная раскраска! Например, такая:



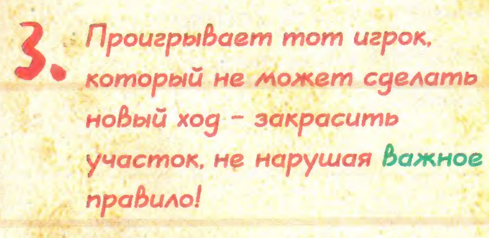
2. Соперники берут в руки фломастеры – важно, чтобы они были разного цвета! Затем игроки по очереди закрашивают любые белые участки, ограниченные линиями. Каждый закрашивает только своим цветом!



За один ход можно закрасить 1 участок!



Важное правило: если два участка имеют общую границу, их нельзя окрашивать в один цвет. Иначе – СОЛЬЮТСЯ!



3. Проигрывает тот игрок, который не может сделать новый ход – закрасить участок, не нарушая Важное правило!

А другой игрок – выигрывает!

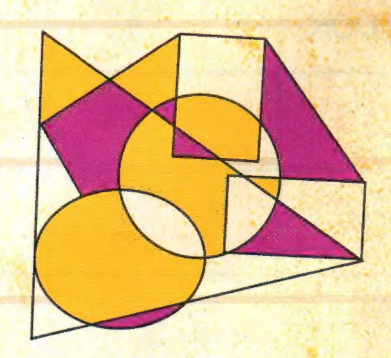


ПОДСКАЗКА

Ты можешь сам нарисовать сколько угодно игровых полей на листах бумаги – и вперед, устраивайте целые чемпионаты по раскраскам!

ПРИМЕР!

Смотри: «желтый» игрок больше не может сделать ни одного хода, а у «фиолетового» их в запасе еще целых два! В этой партии победу одержал «фиолетовый»!







ОЗЕРО С ЛОВУШКАМИ

Озеро в Гравити Фолз – очень небезопасное место. Помимо Живогрыза, который тут частенько плавает, под водой встречается еще немало чуууудищ! И Дипперу, Мэйбл и Зусу прямо сейчас надо бы узнать, где монстры скрываются!



Давай поможем героям? Обезопась всю территорию озера – пометь галочками все клетки, в которых друзей подстерегают опасности!



ПРАВИЛА ОБНАРУЖЕНИЯ ЛОВУШЕК

- ✓ Каждая цифра показывает, сколько ловушек в соседних клетках, в том числе и по диагонали!
- ✓ Рядом с нулем ловушек точно нет, нули вычеркивай в первую очередь!
- ✓ Если в клетке стоит /, то ловушки там точно нет!
- ✓ Сначала орудуй карандашом – если ошибешься, можно стереть и решить заново!
- ✓ А еще можно перерисовать игровые поля на бумажку – и решать там!

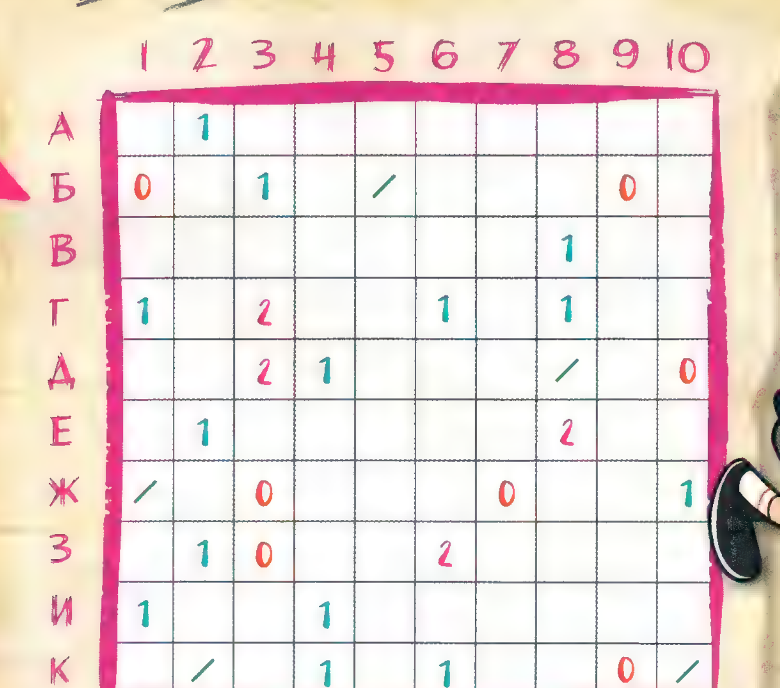


	1	2	3	4	5	6
А	1			0		
Б		/	3		2	
В						0
Г	1		3			
Д			/	1		
Е	1		1			1

	1	2	3	4	5	6
А	0			2		1
Б						2
В		3		5		
Г	1		5			1
Д		/				
Е						0

	1	2	3	4	5	6
А	1	1	1	1	1	1
Б	1					1
В			4			1
Г	1		3			0
Д	1					1
Е	0	1			/	

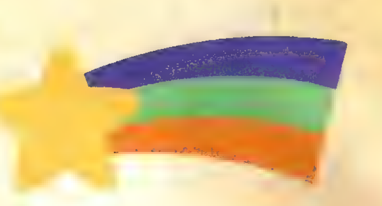
А ВОТ ТУТ ПОТРУДНЕЕ!



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
А		1								
Б	0		1		/				0	
В								1		
Г	1		2			1		1		
Д			2	1				/		0
Е		1						2		
Ж	/		0				0			1
З		1	0			2				
И	1			1						
К		/		1		1			0	/

ОТВЕТЫ: 1. А2, А6, В3, В4, Д2, Д5 (или Е5).
2. Б2, Б5, В4, Г2, Г4, Е3, Е6.
3. Б3, Б5, В3, В5, Г2, Г4, Д3, Д4.
4. А3, Б7, Г4, Д2, Д7, Ж5, Ж9, З1, И6 (или И7), К3.

3D-СУДОКУ



А теперь докажи, что ты умнее самого Шерлока Холмса: реши это необычное судоку. Оно не простое – оно трехмерное!

Вписывай цифры от 1 до 9 в сетку, используя два главных правила:

1. В каждом квадрате все цифры разные!
2. В каждой изогнутой строке все цифры тоже разные!

Одну такую строку (вертикальную) мы для примера отметили для тебя цветом!

Не БИЛЛ, но ШИФР!

Искусство записывать сообщения тайным и непонятным языком называется «криптография». Чем непонятнее, тем круче! Но важно не переборщить: иначе ты нас просто не поймешь... Поэтому мы сначала дадим тебе шифр, а потом – к нему ключ! Вот так будет по-честному!

Сегодняшний шифр называется так... **АТБАШ**

Атбаш – это еще не загаданное послание, а название шифра. Вот ключ к шифру Атбаш: алфавит записывается в обратном порядке, так что буква А заменяется на Я, буква Б – на Ю, и так далее.



А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й	К
Я	Ю	Э	Ь	Ы	Ъ	Щ	Ш	Ч	Ц	Х	Ф
Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц
У	Т	С	Р	П	О	Н	М	Л	К	Й	И
Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я			
З	Ж	Ё	Е	Д	Г	В	Б	А			

А теперь – зашифрованное сообщение!

Э ЬОЯЭЦМЦ КРУЧ СЦФРТЛ СЪУГЧА ЫРЭЪОАМГ, Ц ЫЯШЪ ЫАЫЪ НМВСЛ!

____

____



Потренируйся, зашифруй самостоятельно:

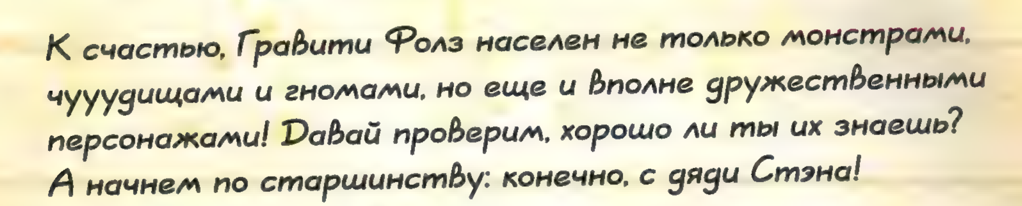
МЭЙБЛ ОБОЖАЕТ АБОРДАЖНЫЙ КРЮК!

____

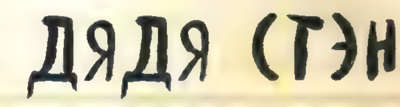
У ДИППЕРА ПОТРЯСАЮЩАЯ КЕПКА!

____

ЗНАКОМИМСЯ ПОБЛИЖЕ!



К счастью, Гравити Фолз населен не только монстрами, чуууудищами и гномами, но еще и вполне дружественными персонажами! Давай проверим, хорошо ли ты их знаешь? А начнем по старшинству: конечно, с дяди Стэна!



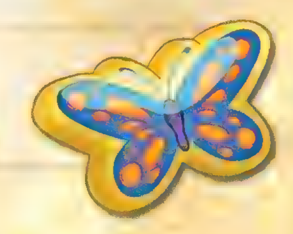
ДЯДЯ СТЭН

Возраст:
около 60 лет (родился 15 июня)

Навыки:
с детства занимался боксом!

Интересный факт 1:
сначала дядя Стэн назвал свой дом-музей «Лачуга страха». И только потом, немного поразмыслив, переименовал ее в «Хижину Чудес»!

Интересный факт 2:
дядя Стэн – левша, между прочим, как и Мэйбл!



У дяди Стэна – сердце льва и лицо тролля! Он может врать с периодичностью 1 раз в 0,00531 секунды. Его головной убор называется «феска»: этот шерстяной колпак носят в основном жители восточных стран, севера Африки и почему-то дядя Стэн. Один из главных врагов дяди Стэна в Гравити Фолз – малыш Гидеон, который выдает себя за ясновидящего и владеет «Шатром Телепатии», в который пытается переманить туристов!

СТЭН



ЗУС

Настоящее имя:

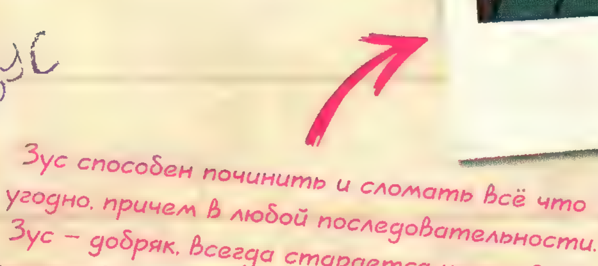
Хесус Альзамирано Рамирез

Почему Зус:

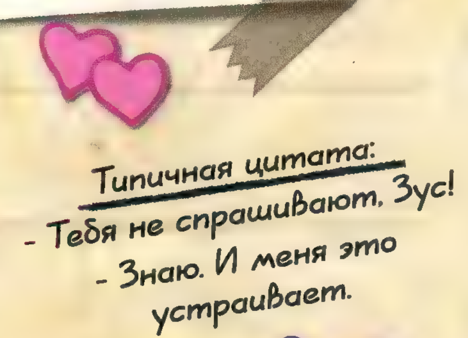
а ты попробуй несколько раз быстро повторить его полное имя!

Кем работает:

мастером в «Хижине Чудес»



Зус способен починить и сломать всё что угодно, причем в любой последовательности. Зус – добряк. Всегда старается чем-нибудь кому-нибудь помочь. Увлекается мультиками в стиле аниме и обожает слушать рэп. В детстве Зус больше всего любил печенья с динозавриками и торты с машинками... Что, собственно, теперь очень заметно!



Типичная цитата:

- Тебя не спрашивают, Зус!

- Знаю. И меня это устраивает.



ВЕНДИ



Настоящее имя:

Венди Кордрой

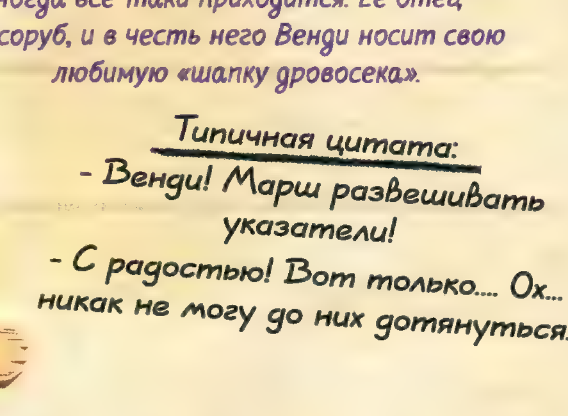
Кем работает:

служащей в «Хижине Чудес»

Чем отличается:

стремлением делать всё наоборот и не подчиняться распоряжениям дяди Стэна!

Венди терпеть не может работать, хотя иногда все-таки приходится. Ее отец – лесоруб, и в честь него Венди носит свою любимую «шапку дровосека».



Типичная цитата:

- Венди! Марш развешивать указатели!

- С радостью! Вот только.... Ох... никак не могу до них дотянуться.



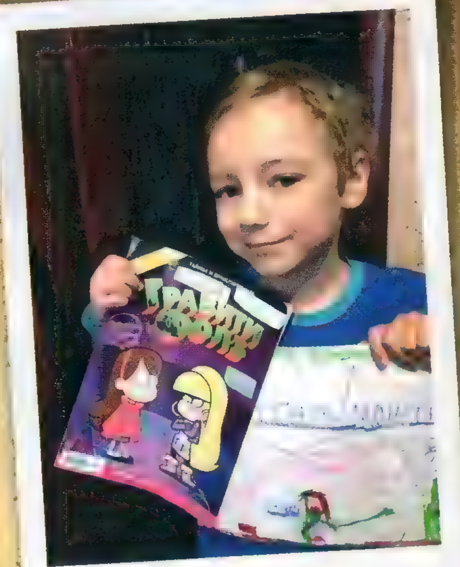
Посмотри: все гномы на этой странице как две капли воды похожи друг на друга. Но один из них – чуть-чуть отличается! Попробуй его обнаружить и обведи в кружок фломастером!

А когда найдешь гнома с отличием, придумай ему классное имя! Какое-нибудь необычное... Только учти, что имя Шмебьюлок уже занято!

ОТВЕТ: один гном отличается зеленым носом!



Бурлачев, 8 лет



Егор Веселков, 7 лет



Таисия Гаркина, 7 лет



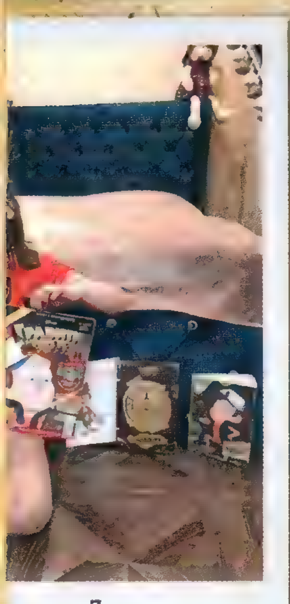
Никита Евтеев, 8 лет



Егор Мельник, 8 лет



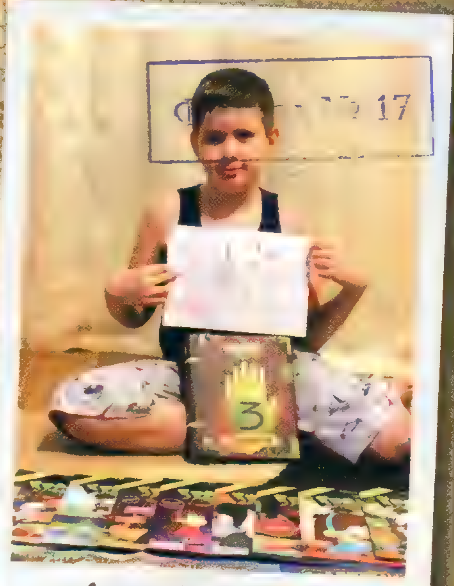
Артем Иньшин, 6 лет



ролина, 7 лет



Софья Лисовая, 6 лет

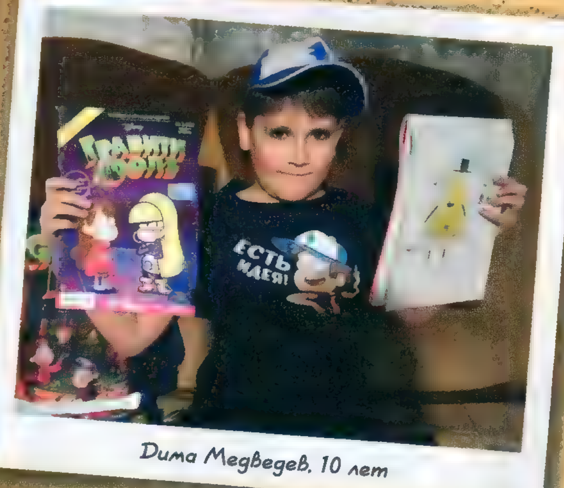


Андрей Маханов, 10 лет





Аня Винокурова, 5 лет



Дима Медведев, 10 лет



Полина



Андрей Келеп,



Тимур Донцов, 7 лет



Андрей Келеп, 8 лет



Саша Пахомов, 8 лет

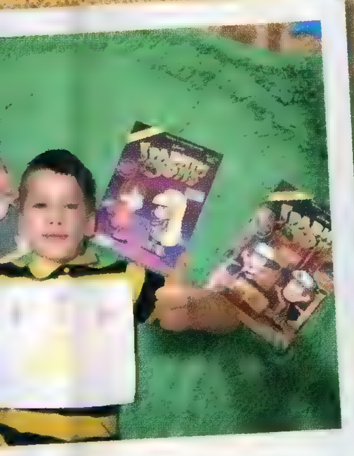


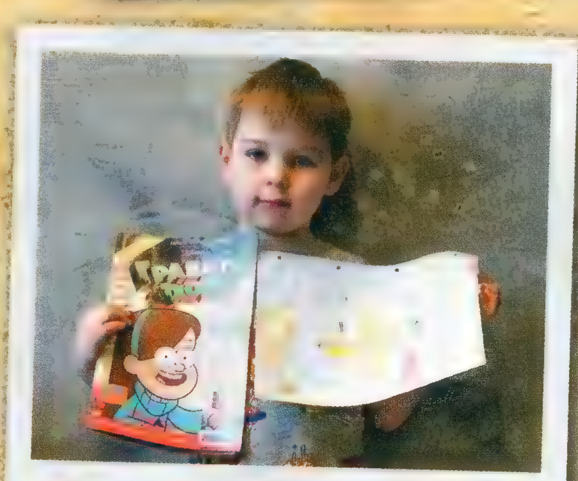
Антон Раде


Марк Мухин, 6 лет


Демид Покровский, 7 лет


Полина Жигалова, 5 лет


Андрей Келеп, 8 лет


Платон, 5 лет


D. A. Романова, 7 лет


Антон Фадеев, 7 лет


Александра Фадеева, 5 лет

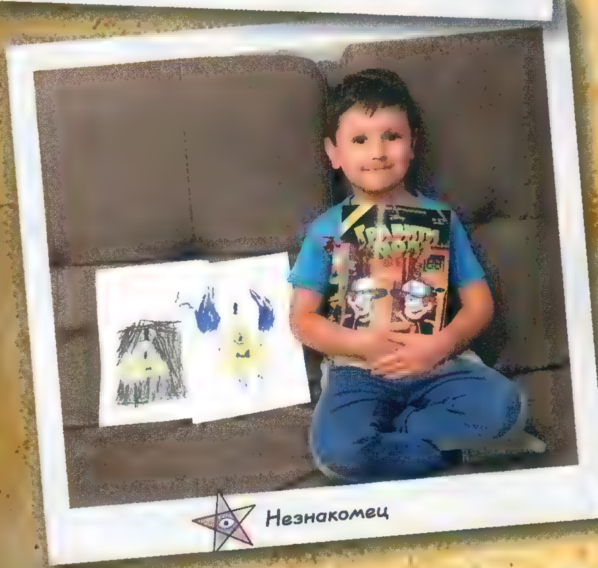

Тимур Судьбин, 5 лет

© Disney





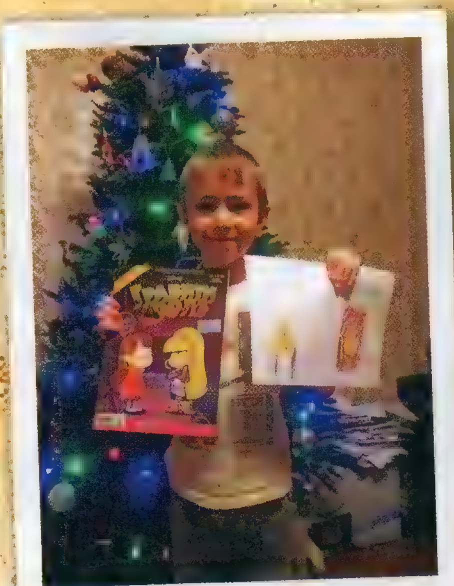

Алиса Тычинская, 9 лет


Незнакомец


Незнакомка


Незнакомец

Саша


Дима Аверин, 8 лет


Камилла Касымова, 7 лет

Ка

КТО ГДЕ СПРЯТАЛСЯ?

Нападение толпы гномов – это, конечно, неприятно, но в Гравити Фолз случаются и гораздо более устрашающие события! Взять хотя бы появление таких чууудищ, как Озёрный Монстр, Гремлоблин или Гуль... Они так сильно устрашают, что все обитатели Гравити Фолз прячутся – кто куда!

Сумеешь найти на этой картинке ровно 10 спрятавшихся персонажей? Отмечай каждого, кого найдешь, галочкой в клетках внизу страницы!



ПОДСТАНОВОЧНЫЙ ШИФР!

Шифр Цезаря – это когда ты «сдвигаешь» буквы – например, на одну вперед: вместо А ставишь Б, вместо Б ставишь В – и так далее. *Шифр Атбаш* – это когда ты А заменяешь на Я, Б на Ю и тоже так далее.



Эти два шифра отличаются тем, что секретные сообщения расшифрует кто угодно – достаточно только узнать вид шифра.

А сейчас мы разберем шифр, который называется ПОДСТАНОВОЧНЫМ. Его не разгадает никто, кроме того человека, который имеет КЛЮЧ к зашифрованному сообщению! Поэтому, если ключ придумал ты, главное – его не потерять!

Подставлять можно что угодно – например, цифры, причем в любом порядке! Вот простой пример подстановочного шифра: здесь буквы заменены цифрами по порядку.

А	Б	В	Г	Д	Е	Ё	Ж	З	И	Й	К
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Л	М	Н	О	П	Р	С	Т	У	Ф	Х	Ц
13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Ч	Ш	Щ	Ъ	Ы	Ь	Э	Ю	Я			
25	26	27	28	29	30	31	32	33			

А теперь – зашифрованное сообщение!

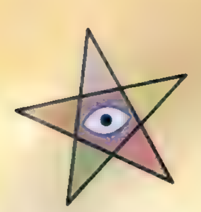
8 10 3 16 4 18 29 9 19 21 27 6 19 20 3 21 6 20

Потренируйся, зашифруй самостоятельно:

У МЭЙБЛ КЛАССНЫЙ СВИТЕР

ДИППЕР ОБОЖАЕТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ





ТАИНСТВЕННОЕ ИСЧЕЗНОВЕНИЕ!

Может, ты до сих пор не веришь в тот факт, что Гравити Фолз буквально кишит чуууудищами и магическими существами? Вот как раз для тебя – доказательство!

Стоило дяде Стэну, Dипперу и Мэйбл уехать на рыбалку, как невероятным образом из «Хижины Чудес» исчезли важные объекты! Правда, все они обнаружились тут, недалеко... Теперь надо аккуратно поставить их на свои места, чтобы каждый объект в точности подошел по форме! Справишься?

Берись за дело, только учти: чтобы тебя запутать, чууудища подбросили сюда еще 5 лишних предметов!





Ответы: А - 11, Б - 4, В - 8, Г - 12, D - 2, Е - 9, Ж - 1, З - 7, И - 3.

СУПЕРТЕСТ-ЛАБИРИНТ!

Чтобы добраться до финиша, тебе потребуются точные знания о Гравити Фолз – и может быть, даже подсказки друзей или подруг! Верный путь здесь всего один, а ведут по нему только БЕЗОШИБОЧНЫЕ ответы!

Каждый раз внимательно читай утверждение и выбирай – ПРАВДА это или ЛОЖЬ. Если не ошибешься, дорожка приведет тебя к следующему этапу супертеста. Ну а если ответ неверный... ууууу! Чуууудища уже ждууууут тебя!

СТАРТ

Дядя Стэн приходится Дипперу и Мэйбл двоюродным ДЕДУШКОЙ!

ЛОЖЬ ПРАВДА



Фамилия Пайнс образована от английского слова pine – «сосна»!

ЛОЖЬ ПРАВДА

Лесные Гномы носят остроконечные зеленые колпаки!

ПРАВДА ЛОЖЬ



Полное имя Зуса – такое: Хесус Альзамирано Рамирез!

ПРАВДА ЛОЖЬ

Пухля – так зовут любимую морскую свинку Мэйбл!

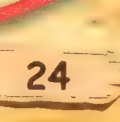
ПРАВДА ЛОЖЬ

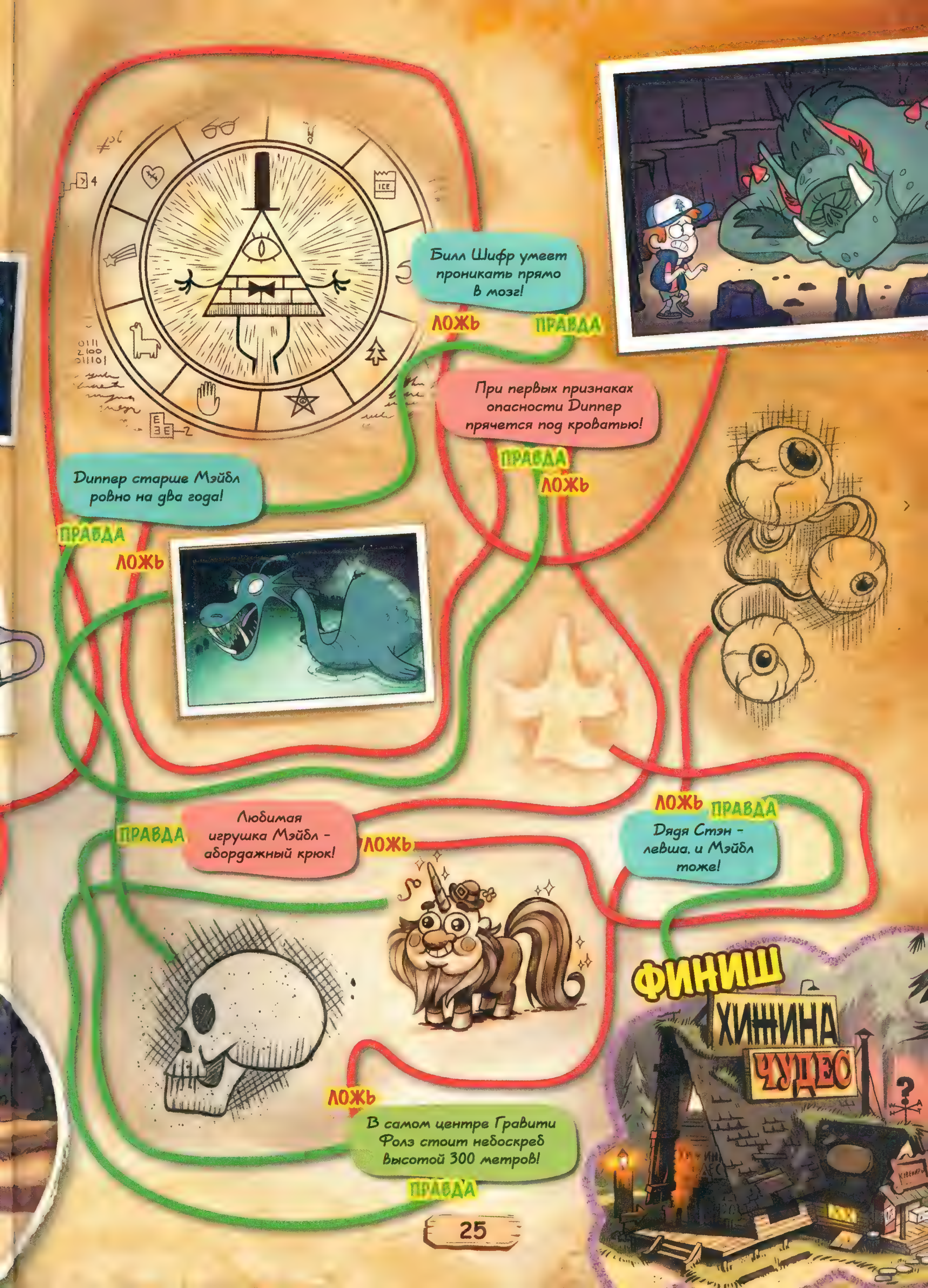


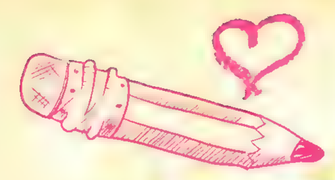
Венди обожает гонять на газонокосилке!

ПРАВДА ЛОЖЬ






Билл Шифр умеет проникать прямо в мозг!
ЛОЖЬ
ПРАВДА
При первых признаках опасности Диппер прячется под кроватью!
ПРАВДА
ЛОЖЬ
Диппер старше Мэйбл ровно на два года!
ПРАВДА
ЛОЖЬ
ПРАВДА
Любимая игрушка Мэйбл - абордажный крюк!
ЛОЖЬ
ЛОЖЬ
ПРАВДА
Дядя Стэн - левша, и Мэйбл тоже!
ФИНИШ
ХИЖИНА
ЧУДЕС
ЛОЖЬ
В самом центре Гравити Фолз стоит небоскреб высотой 300 метров!
ПРАВДА



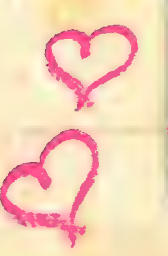
КЛОН МЭЙБЛ!



Чтобы создать клона Мэйбл, вовсе не обязательно осваивать сверхсекретные медицинские технологии и даже спрашивать согласия у самой Мэйбл. Нам с тобой понадобятся только карандаши, фломастеры и аккуратность! Готовься... Начинаем!



Скопируй Мэйбл с помощью карандаша клетка за клеткой в пустое поле. А когда закончишь, вооружайся фломастерами – и раскрашивай картинку в точности по образцу!





ПЛЮСЫ И МИНУСЫ КЛОНИРОВАНИЯ





Это здесь, в журнале, ты можешь легко и без последствий создать клона при помощи рисования. В настоящем Гравити Фолз все гораздо серьезнее! Там ДЕЙСТВИТЕЛЬНО могут возникать клоны – совершенно неотличимые от оригиналов!

А как ты думаешь: иметь своего собственного клона – это хорошо или плохо? Мы вот считаем, что клон всегда понимает тебя, как самый лучший друг. С другой стороны, а вдруг клону вздумается избавиться от тебя и занять твое место?!

Давай оценим плюсы и минусы клонирования!

ПЛЮСЫ:

- Клон может убираться в комнате и мыть посуду за тебя. И взрослые ничего не заподозрят!
- Клону нравятся точно такие же игры, что и тебе.
- Вам не придется ссориться из-за того, какой канал смотреть по телевизору.
- Все задумки воплощаются совместными усилиями – вдвое быстрее.
- Чтобы попробовать новую прическу, можно сначала потренироваться на клоне.
- Он точно знает, о чем ты думаешь. Недопонимания – исключены!

МИНУСЫ:

- Клон будет всячески отказываться делать за тебя работу по дому! Он такой же находчивый, как ты.
- Все игры заканчиваются ничейным результатом.
- Он вечно надевает на себя твои любимые вещи.
- То и дело подозрительно на тебя смотрит.
- Звонит девочке, которая тебе нравится (или мальчику, если ты девочка) – и приглашает на свидание!
- Он точно знает, о чем ты думаешь. Обхитрить – нереально!

КТО ТАКИЕ ШЕЙП-ШИФТЕРЫ* И КАК ИХ РАСПОЗНАТЬ?

Так, первым делом объясним главное различие **шейп-шифтера и клона**. Клон – всамделишная копия человека, а шейп-шифтер – это **обманщик**, который пытается тебя одурачить, **выдавая себя за кого-то другого!** Типичный пример: шейп-шифтер принимает облик твоей сестры, преследуя свои коварные и наверняка ооочень зловещие планы!

И как же определить, кто перед тобой – настоящая сестра или шейп-шифтер?! Всегда носи с собой подсказку, вот она – ниже!



* От английского shape shifter – «меняющий облик»!

НОВЫЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ!



В каждом выпуске журнала:

- Искусство жить кошкой: 6-страничный калейдоскоп любопытных фактов с шикарными фотографиями!
- Основные вопросы котософии: зачем кошке хвост, почему так важны усы, действительно ли кошка гуляет сама по себе?
- Школа благородных манер: как кошки умеют просить, следить, играть, охотиться?

ТАИНСТВЕННЫЙ КРОССВОРД



В этом кроссворде загадано слово, которое ты прочитаешь в красных кружочках сверху вниз (можно и снизу вверх, только тогда слово получится очень странным). И это слово означает ТО, без чего никаких приключений Диппера и Мэйбл в городке Гравити Фолз вообще никогда бы не было!



1. Что надето на голове у каждого гнома?

2. Фамилия Диппера и Мэйбл

3. Полное имя дяди Стэна

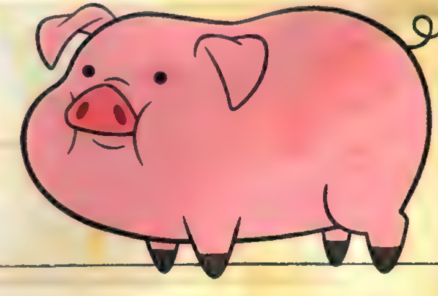
4. Если его имя Билл, то фамилия – ... !





5. Имя этого монстра очень похоже на слово «Минотавр»!

6. Как зовут ручного поросенка Мэйбл?



7. Что за дерево изображено на кепке Диппера?



8. Рядом с этим чучелом в Хижине Чудес написано: «... ЧЕЛОВЕК»!

Ответы: Колпак, Пайнс, Стэнли, Шифр, Мужикотавр, Пухля, ель, Нежный. В желтых клетках получилось слово КАНИКУЛЫ! Только благодаря каникулам Диппер и Мэйбл поехали отдыхать в Гравити Фолз к своему дяде Стэну!

Коварные различия!



Реальность в Гравити Фолз легко может трансформироваться – такой уж это необычный город даже сам по себе, без участия чуууудищ! Вот как сейчас: посмотри на картинку, которая выше, – на ней запечатлен обычный денек: Диппер и Мэйбл, и Зус, и Венди...

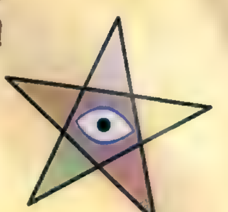
А теперь посмотри на картинку ниже! Реальность – трансформировалась, достаточно лишь найти этому доказательства!

Таких доказательств тут ровно 20: это различия между двумя картинками. Сумеешь найти их все? При обнаружении каждого отличия ставь галочку внизу страницы!



АЗБУКА МОРЗЕ

или при чем здесь светлячки?



Азбука, или код, Морзе назван в честь своего бородатого изобретателя, Сэмюэла Морзе. Это знаменитый шифр, который может использоваться в самых разных целях (но в основном все-таки для шифрования). Азбука Морзе состоит из сочетаний точек и тире, обозначающих разные буквы. Некоторые рации могут пересылать сигналы в виде гудков. При звуковой передаче морзянки (так называют зашифрованное сообщение, а не болезнь, ффух!) используются короткие звуковые сигналы для обозначения точки, а длинные – для обозначения тире.

Ах, да. **При чем тут светлячки?**

Так ведь морзянку можно передавать и визуально, с помощью фонарика, чередуя длинные и короткие вспышки. Это очень прикольно и вдобавок сводит с ума светлячков. Отличный метод, чтобы с ними познакомиться и подружиться!

АЗБУКА МОРЗЕ

А	● ▬	М	▬ ▬	Ч	▬ ▬ ▬ ●
Б	▬ ● ● ●	Н	▬ ●	Ш	▬ ▬ ▬ ▬
В	● ▬ ▬	О	▬ ▬ ▬	Щ	▬ ▬ ● ▬
Г	▬ ▬ ●	П	● ▬ ▬ ●	Э	● ● ▬ ● ●
Д	▬ ● ●	Р	● ▬ ●	Ю	● ● ▬ ▬
Е	●	С	● ● ●	Я	● ▬ ● ▬
Ж	● ● ● ▬	Т	▬	Ь	▬ ● ● ▬
З	▬ ▬ ● ●	У	● ● ▬	Ы	▬ ● ▬
И	● ●	Ф	● ● ▬ ●	Й	● ▬ ▬ ▬
К	▬ ● ▬ ●	Х	● ● ● ●		
Л	● ▬ ● ●	Ц	▬ ● ▬ ●		

Запишем, например, морзянкой имя «ДИППЕР»:

▬●● ●● ●▬▬● ●▬▬● ● ●▬●

А теперь самостоятельно зашифруй здесь имя «МЭЙБЛ»!



СЕКРЕТНЫЙ МАРШРУТ!



Представь, что ты – дядя Стэн (это трудно, но все-таки попробуй!), и тебе необходимо срочно добраться из «Хижины Чудес» в супермаркет «От заката до рассвета», который населен чууудищами.

Настоящий дядя Стэн прекрасно знает как туда попасть, а вот ты-то – не знаешь! Поэтому бери фломастер и прочерти маршрут от Хижины Чудес до супермаркета, следуя подсказкам!

4 шага на восток
7 шагов на юг
8 шагов на восток
10 шагов на север
8 шагов на восток
5 шагов на юг
4 шага на запад

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

А Б В Г Д Е Ё Ж З И Й К Л

ГРАВИТИ ФОЛЗ
Основан в 1842 году
ХИЖИНА ЧУДЕС
ОТ ЗАКАТА ДО РАССВЕТА

Ответ: супермаркет «От заката до рассвета» находится в пункте Ё13

КТО ТУТ СПРЯТАЛСЯ?



Чтобы определить, какое таинственное чуччудище (или не чуччудище) спряталось на этой странице, тебе ничего не остается, кроме как раскрасить эту картинку, следуя цветовым подсказкам. Этих подсказок тут целых 10, потому что цветов – 10!

И – да, БЕЛЫЙ цвет тоже обязательно надо ЗАКРАШИВАТЬ! ... А? Не знаешь, как это? ОТЛИЧНО! Включай свою смекалку — и приступай к выполнению этой хитрой задачки!

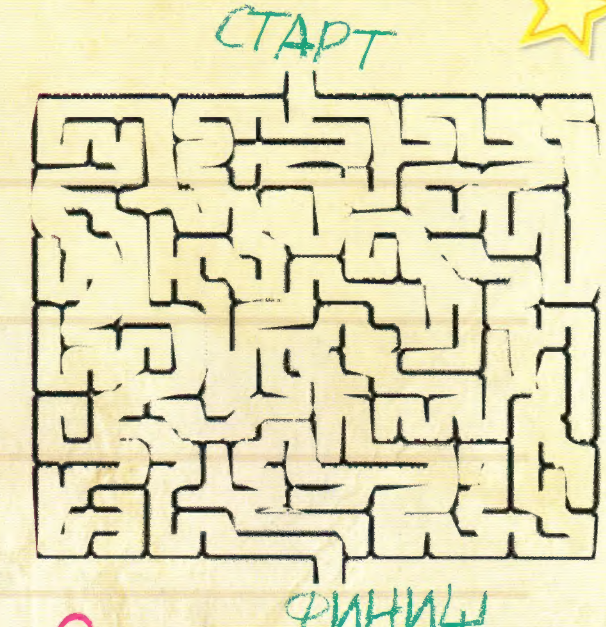




КАСКАД ЛАБИРИНТОВ!

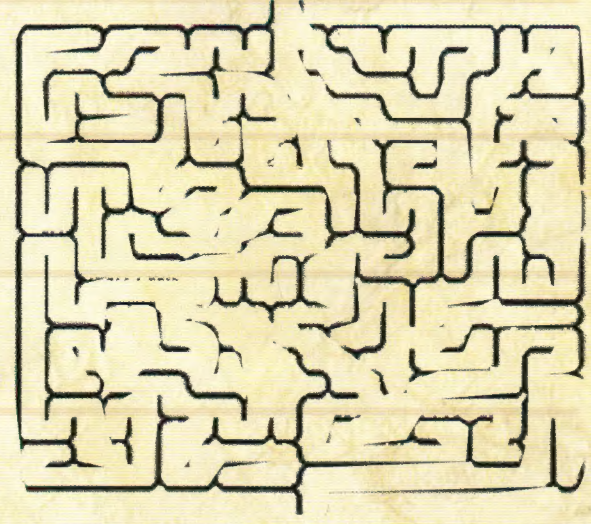
Вообще-то весь Гравити Фолз – один большой таинственный лабиринт, состоящий из внезапных и непредсказуемых встреч с монстрами или дядей Стэном (и еще неясно, что похуже)!

Прямо здесь тебе предстоит пройти четыре лабиринта поменьше... Но вовсе не попроще!



СТАРТ

ФИНИШ





Ну хватит лабиринтов. Журнал-то уже почти закончился!



Хот нет, там еще Самое Загадочное Существо — на последней странице!!!



Билл Шифр

Потусторонние существа, если откровенно, редко отличаются интеллектом. Но тот, кто сейчас прямо тут перед тобой, – определенно исключение! Билл Шифр чрезвычайно хитер и изобретателен, он по праву может считаться Самым Загадочным Существом во всем Гравити Фолз (а может быть и вообще Самым-Самым в мире!!!).

У тебя когда-нибудь было ощущение, что за тобой следят? Гхм. Так вот... Ты не пугайся, но скорее всего, так и было. За тобой (как, впрочем, и за твоими друзьями, и обитателями Гравити Фолз) тайно наблюдает сумасшедший треугольник с галстуком-бабочкой! Он сам себя называет Билл Шифр. Иметь с ним дело опасно, потому что он способен проникнуть в твой мозг, и пытаясь его перехитрить, ты заведомо оказываешься в невыгодном положении!





МИНИ-ДОСЬЕ

Имя: *БИЛЛ ШИФР.*

Вид: *треугольный.*

Способности: *мастер иллюзий; способен заставить тебя поверить в то, чего нет.*

Когда появляется: *в самый неожиданный момент. Но чаще не появляется, а просто за тобой следит и выжидает...*

Билл Шифр любит дать кучу заманчивых обещаний. Но НЕ СЛУШАЙ ЕГО! *В его обещаниях непременно обнаружится какой-нибудь хитрый пункт, напечатанный мелким шрифтом, который сделает сделку крайне невыгодной (для тебя). И не забывай: все это происходит исключительно* У ТЕБЯ В ГОЛОВЕ! *В реальном мире Билла не существует...*

УДАЧИ ТЕБЕ, И НОВЫХ ЗАХВАТЫВАЮЩИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ!

© Disney

